

Herodotus: Jurnal Pendidikan IPS

Vol. 2 , No. 1 April – Juli 2019

p-ISSN: 2615-4919

e-ISSN: 2615-4927

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DAN KREATIVITAS SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH INDONESIA

Devi Junianti¹

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Pascasarjana Universitas Indraprasta PGRI
devijuniarti92@gmail.com

Tundjung²

Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Pascasarjana
Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak. Tujuan penelitian untuk mengetahui: 1) Pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar sejarah Indonesia siswa SMAN di Kabupaten Tangerang. 2) Pengaruh kreativitas siswa terhadap hasil belajar sejarah Indonesia siswa SMAN di Kabupaten Tangerang. 3) Pengaruh interaktif metode pembelajaran dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar sejarah Indonesia siswa SMAN di Kabupaten Tangerang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Hasil penelitian: 1) Terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran terhadap hasil belajar Sejarah Indonesia siswa SMA Negeri di Kabupaten Tangerang. Hal ini dibuktikan dengan perolehan $\text{sig } 0,021 < 0,05$ dan $F_{\text{hitung}} = 5,578$. 2) Terdapat pengaruh yang signifikan kreativitas siswa terhadap hasil belajar Sejarah Indonesia siswa SMA Negeri di Kabupaten Tangerang. Hal ini dibuktikan dengan perolehan $\text{sig } 0,029 < 0,05$ $F_{\text{hitung}} = 4,976$. 3) Terdapat pengaruh interaktif yang signifikan metode pembelajaran dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar Sejarah Indonesia siswa SMA Negeri di Kabupaten Tangerang. Hal ini dibuktikan dengan perolehan $\text{sig } 0,000 < 0,05$ dan $F_{\text{hitung}} = 56,925$.

Kata Kunci : Metode pembelajaran, kreativitas, hasil belajar sejarah Indonesia.

Abstract. The purpose of this study was to determine: 1) The effect of learning methods on the learning outcomes of Indonesian history of high school students in Tangerang Regency. 2) The effect of student creativity on the results of Indonesian history learning by high school students in Tangerang Regency. 3) The interactive influence of student learning methods and creativity on the results of Indonesian history learning in high school students in Tangerang Regency. This study uses an experimental method. The results of the study: 1) There is a significant effect of learning methods on the learning outcomes of Indonesian History of high school students in Tangerang Regency. This is evidenced by the acquisition of $\text{sig } 0.021 < 0.05$ and $F_{\text{count}} = 5.578$. 2) There is a significant influence of students' creativity on the learning outcomes of Indonesian History of high school students in Tangerang Regency. This is evidenced by the acquisition of $\text{sig } 0.029 < 0.05$ $F_{\text{count}} = 4.976$. 3) There is a significant interactive effect of student learning methods and creativity on the learning outcomes of Indonesian History of high school students in Tangerang Regency. This is evidenced by the acquisition of $\text{sig } 0,000 < 0.05$ and $F_{\text{count}} = 56.925$.

Keywords: Learning methods, creativity, learning outcomes of Indonesian history.

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan Nasional menjelaskan bahwa tujuan dari pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia menjadi manusia seutuhnya, yakni manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkepribadian yang luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta bertanggung jawab terhadap kemasyarakatan dan kebangsaan. Dalam hal ini pendidikan merupakan aspek yang sangat penting untuk membangun mentalitas bangsa dalam menghadapi pembangunan nasional, karena pendidikan sangat menentukan kecerdasan kehidupan bangsa untuk menciptakan pembangunan yang lebih baik. (Syarif Hidayat.2015:1) mengemukakan bahwa pendidikan ialah usaha sadar manusia dalam menciptakan diri dan masyarakat agar mempertahankan hidup dalam arus perkembangan zaman. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh manusia dengan jalan membina potensi-potensi pribadi baik jasmani maupun rohani, sehingga pendidikan yang merupakan kegiatan aktif dan positif dalam membangun bangsa dimasa kini dan dimasa yang akan datang yang penuh dengan persaingan dan pertimbangan yang lebih sulit lagi.

Pendidikan tidak berjalan sendiri saja pendidikan juga mempunyai faktor-faktor pendukung yang membentuk pola interaksi atau saling mempengaruhi yaitu : faktor tujuan, faktor pendidik, faktor peserta didik, faktor isi/materi pendidikan, faktor metode pendidikan, faktor situasi lingkungan. Dari ke-enam faktor tersebut salah satu yang berpengaruh adalah metode pendidikan, karena pada saat KBM berlangsung ditandai adanya interaksi edukatif. Agar interaksi tersebut berjalan dengan efisien dalam mencapai tujuan pendidikan, maka sangat membutuhkan pemilihan bahan/materi pendidikan yang tepat. (Moh.Solikodin Djaelani, dkk. 2015:9-10) mengatakan bahwa metode merupakan cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan dan disebut juga menjadi patokan yang bersumber pada beberapa faktor dan faktor utama yang menentukan adalah tujuan yang akan dicapai. Untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan, maka harus digunakan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai.

Metode pembelajaran merupakan salah satu faktor yang paling berpengaruh dalam hasil belajar siswa karena pemilihan metode pembelajaran tidak hanya di pengaruhi oleh faktor-faktor seperti: guru, siswa, materi pelajaran, tujuan pelajaran, fasilitas, tujuan pengajaran, dan sarana prasarana. Tetapi, metode pembelajaran juga harus memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya secara optimal, sebab pemilihan metode yang tidak sesuai akan mengakibatkan proses belajar mengajar tidak efektif atau tidak optimal hasilnya. Stahl (1994) mengemukakan bahwa metode pembelajaran yang terpenting ialah terjadinya komunikasi dua arah yang efektif seperti yang dikatakan. Ada salah satu wawasan yang harus dimiliki juga oleh seorang guru yaitu strategi mengajar, dengan kata lain strategi belajar mengajar bisa juga diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan peserta didik dalam perwujudan proses belajar mengajar. Guru yang dituntut untuk menguasai berbagai macam metode belajar yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran

yang diajarkan, serta menentukan arah dan tujuan yang akan dicapai dari pokok pembahasan materi yang disampaikan. Terdapat banyak metode pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar : metode diskusi, demonstrasi, resitasi, ceramah, karya wisata, role playing, pemecahan masalah, discovery, jigsaw, mind mapping, market place activity. Dari banyaknya metode yang ada tentulah metode yang digunakan haruslah sesuai dengan tujuan pengajaran yang menjadi syarat mutlak sebelum menentukan dan memilih metode yang tepat, sebab penggunaan metode yang tidak sesuai akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Pada kurikulum 2013 guru diuntut untuk memiliki kompetensi dan kreativitas agar mampu mengikuti perkembangan zaman dan menciptakan suasana kelas yang aktif. Menurut UU No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dikatakan bahwa kurikulum adalah sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar. Dari UU tersebut dijelaskan begitu pentingnya isi dan bahan ajar namun apabila proses pembelajarannya tidak berjalan dengan baik maka isi dan bahan ajar hanya akan menjadi aspek saja tidak benar-benar sampai kepada siswa. Oleh karena itu (Sudi Lestari. 2015:63-64) mengemukakan bahwa konsep kurikulum perkembangan kognitif yang didominasi oleh otak anak didik dan kemampuan otak mereka menjadi faktor yang mendominasi seluruh proses pendidikan. Konsep ini adalah jawaban terhadap rendahnya cara berpikir anak akan hasil belajar dari proses pembelajaran. Kurikulum ini menganggap bahwa semua berada dalam konteks proses perubahan, karena itu kebenaran ilmu pengetahuan, teknologi, dan sistem nilai pun tidak abadi selalu bergantung pada prosesnya sendiri. Pada konsep ini ditekankan pada pemenuhan kegiatan-kegiatan siswa dengan penemuan, penjelajahan, perumusan masalah, dan penyelenggaraan eksperimen, dengan menggunakan metode pembelajaran seperti: metode discovery, inquiry, mind mapping atau yang lainnya.

Apabila seorang guru ingin memilih metode yang tepat maka ia harus berpedoman kepada tujuan pengajaran yang akan dicapai. Pada prakteknya sering di dapati bahwa pembelajaran pada mata pelajaran sejarah itu kurang menarik dan membosankan. Secara etimologis kata sejarah berasal dari bahasa Arab syajaratun yang berarti pohon. Bentuk pohon ini kemudian dihubungkan dengan skema dari silsilah keluarga raja dari dinasti tertentu, dan jika kita perhatikan skema dari silsilah itu akan menyerupai bentuk pohon yang dibalik. Dan saling berkaitan satu sama lain pada satu titik sumber. Sejarah juga diartikan sebagai gambaran tentang peristiwa masa lampau yang dialami oleh umat manusia diteliti secara ilmiah menurut urutan waktu diberi tafsir dan dikritik supaya mudah untuk dimengerti dan dipahami. Adapun karakteristik sejarah ialah sejarah itu unik karena hanya terjadi sekali tidak terulang, sejarah itu penting karena mempengaruhi perubahan-perubahan dan perkembangan manusia, sejarah itu abadi artinya peristiwa sejarah tidak berubah-ubah dan akan selalu dikenang sepanjang masa. Sejarah tidak akan terjadi jika tidak memiliki 3 unsur sejarah yaitu manusia, ruang dan waktu. Hakikatnya pendidikan sejarah diterapkan dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi ialah untuk membentuk karakter bangsa karena membutuhkan etos kerja dan semangat disiplin yang tinggi tidak mudah begitu saja, dengan

diterapkannya pembelajaran sejarah diharapkan peserta didik dapat menghargai jasa para pahlawan dan menerapkan nilai nasionalis dan pesan-pesan moral yang hendak disampaikan pada pembelajaran sejarah. Kenyataannya di era sekarang justru sejarah dianggap barang kuno, usang, dan ketinggalan jaman, dan peristiwa yang sudah berlalu atau sudah lampau jadi tidak untuk dipelajari atau diingat. Padahal kenyataannya jika kita belajar dari sejarah maka kehidupan kita dimasa yang akan datang akan lebih baik lagi. Pelajaran sejarah dianggap sebagai pelajaran yang membosankan, hal ini terjadi karena sejak dini kita diajari sejarah terpaku pada nama, tempat dan tahun peristiwa ini pun caranya dengan menghafal, suatu kekeliruan yang cukup fatal, sehingga dalam pemahaman peserta didik sudah tertanam bahwa pembelajaran sejarah adalah sebuah kejenuhan, hafalan yang banyak, dan bosan karena terlalu rumit dipelajari.

Guru sejarah sering membeberkan fakta-fakta sejarah yang kurang dipahami, urutan-urutan tahun dan peristiwa belaka. Pelajaran sejarah yang dirasa oleh murid-murid hanya mengulang hal-hal yang sama saja dari tingkat pendidikan dasar sampai menengah. Dengan model pembelajaran yang kurang menarik yaitu metode pembelajaran konvensional dianggap sangat menjenuhkan. Apalagi dikelas pada saat KBM guru sejarah mulai bercerita, murid merasa bosan dan mengantuk belum lagi, jika harus membaca bukunya dalam buku ajar. Keadaan yang dideskripsikan diatas tadi terjadi karena kurang memadainya kemampuan guru sejarah dalam mengembangkan strategi pembelajaran sejarah dengan metode pembelajaran yang ada dan sesuai.

Dengan demikian kita memperbaiki citra negatif dalam pendidikan sejarah, antara lain dengan berusaha memperbaiki cara-cara pengajaran sejarah. Pelajaran sejarah disekolah mempunyai peranan yang sangat penting, antara lain: 1). Sejarah dapat meningkatkan rasa nasionalisme peserta didik dalam mempertahankan budaya luhur bangsa, 2). Sejarah dapat memotivasi peserta didik dalam pengembangan cara berpikir mengenai pengetahuan kebangsaan dan menanamkan nilai-nilai luhur yang dimiliki serta dapat membentuk identitas nasional guna memfilter budaya luar yang masuk di era globalisasi ini. Secara teoritis sebenarnya metode pembelajaran dalam pendidikan sejarah dapat dipilih dari sekian banyak metode mengajar yang telah tersedia. Dan para guru atau pengajar hendaknya memiliki kemampuan dalam memilih metode yang tepat untuk setiap pokok pembahasan, juga untuk tujuan-tujuan khusus yang telah dibuat.

Contoh metode yang dapat diterapkan dengan menampilkan gambar, film atau penampilan lainnya yang dapat menambah pemahaman data visual, lalu menggunakan metode diskusi. Salah satu solusinya agar pembelajaran sejarah lebih menarik yaitu dengan menggunakan metode mind mapping karena mengasah otak peserta didik dengan menampilkan kreativitas dan bakat yang dimiliki mereka serta pembelajarannya yang menarik dengan membuat konsep-konsep yang berupa gambar yang dihiasi oleh warna-warna sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan efisien terhadap waktu karena materi telah dikemas dengan peta konsep yang dibuat oleh peserta didik serta membuat siswa aktif di dalam kelas dengan cara mereka menjelaskan peta konsep yang mereka buat dan peserta didik yang lain akan merespon dengan baik karena bukan hanya dijelaskan

tapi ada visual yang ditampilkan juga. Kreativitas siswa sangat dibutuhkan pada metode ini, kreativitas yaitu menekankan pada pembuatan sesuatu yang baru dan berbeda. Dengan adanya kreativitas diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam diri terasah tidak seperti yang terjadi pada umumnya pembelajaran hanya perihal mengingat, menghafal bahkan bisa terjadi menebak jawaban pada soal-soal yang selama ini diujikan tanpa memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi diri. pada kenyataannya hasil belajar yang diperoleh jika menggunakan metode konvensional hanya sekitar 22% dari 399 peserta didik yang mendapat nilai di atas kkm di kelas XI pada hasil belajar, sedangkan hasil belajar ialah sebagai pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan baik itu dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang menceritakan hasil dari sebuah pencapaian oleh setiap anak pada kurun waktu tertentu. Bagaimana bisa dikatakan bahwa pembelajaran sejarah berhasil jika hasil belajarnya tidak sesuai dengan harapan dan tujuan dalam pendidikan. Oleh karena itu, maka akan digunakan metode yaitu metode mind mapping yang akan dipilih sebagai bahan penelitian ini dengan menggunakan atau mengasah kreativitas siswa yaitu membuat gambar-gambar kreatif yang saling berkaitan satu sama lain pada sebuah kertas karton yang tema gambarnya mereka buat sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dibahas yang diharapkan akan merubah hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam lagi dengan mengambil judul “ pengaruh metode pembelajaran dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar sejarah Indonesia eksperimen pada SMA Negeri di Kabupaten Tangerang.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dibuat **rumusan masalah** sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh Metode Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Sejarah Indonesia siswa SMA Negeri di Kabupaten Tangerang?
2. Apakah terdapat pengaruh Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Sejarah Indonesia siswa SMA Negeri di Kabupaten Tangerang?
3. Apakah terdapat pengaruh interaktif Metode Pembelajaran dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Sejarah Indonesia siswa SMA Negeri di Kabupaten Tangerang?

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri Kabupaten Tangerang. Untuk tempat pelaksanaan akan mengambil sampel di SMA Negeri 1 Kabupaten Tangerang dan SMA Negeri 19 Kabupaten Tangerang yang merupakan satu kecamatan yaitu Balaraja.

Sesuai dengan perencanaan yang telah dirumuskan, penelitian ini dilaksanakan selama lima bulan yang dilakukan mulai bulan September 2019-Januari 2020.

Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen yaitu dengan memberikan jenis perlakuan yang berbeda pada dua kelompok belajar siswa. Satu

kelompok dijadikan sebagai kelompok eksperimen, yaitu diberikan perlakuan pembelajaran sejarah dengan metode Mind Mapping, sedangkan kelompok lainnya sebagai kelompok kontrol dengan perlakuan pembelajaran dengan metode konvensional.

Sugiyono (2013:107), mengemukakan bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMAN 1 Kabupaten Tangerang dan SMAN 19 Kabupaten Tangerang kelas XI. Populasi yang diteliti berjumlah 836 siswa yang terdiri dari 425 siswa kelas XI di SMAN 1 Kabupaten Tangerang dan 411 siswa kelas XI di SMAN 19 Kabupaten Tangerang pada tahun ajaran 2019/2020, jadi $N \geq 500$ yaitu populasinya adalah 836 siswa dan $n \leq 100$ yaitu sampelnya 10% dari jumlah populasi adalah 84 siswa

Menurut Nana Sudjana (1992:6) “sampel adalah sebagian dari yang diambil populasi”. Karena jumlah anggota sampel yang diatas, maka penulis mengambil 10% dari jumlah populasi dengan menggunakan teknik pengambilan sampel menurut Suharsimi Arikunto. Yaitu $836 \times 10\% = 84$ siswa sebagai sampel penelitian.

Tabel 1
Deskripsi Hasil Belajar Sejarah Indonesia
Descriptive Statistics

Dependent Variable: Hasil Belajar Sejarah Indonesia

Metode Pembelajaran	Kreativitas siswa	Mean	Std. Deviation	N
<i>Mind mapping</i>	Tinggi	69,33	18,301	21
	Rendah	40,95	9,790	21
	Total	55,14	20,406	42
Konvensional	Tinggi	40,57	11,544	21
	Rendah	56,00	12,000	21
	Total	48,29	14,007	42
Total	Tinggi	54,95	20,982	42
	Rendah	48,48	13,228	42
	Total	51,71	17,735	84

Deskripsi hasil belajar pendidikan Sejarah Indonesia yang diberi metode pembelajaran *Mind mapping* (kelas Ekperimen) yang memiliki kreativitas tinggi diketahui mean = 69,33 dan standar deviasi 18,301, sedangkan pada kelompok siswa yang diberi metode *Mind mapping* dan memiliki kreativitas rendah diketahui mean = 40,95 dan standar deviasi 9,790, dari data tersebut dapat diartikan terdapat perbedaan yang berarti antara hasil belajar Sejarah Indonesia yang diberi metode pembelajaran *mind mapping* pada kelompok siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan rendah. Hal tersebut terjadi juga pada kelompok siswa yang diberi metode konvensional (kelas Kontrol) yaitu terdapat perbedaan yang cukup berarti hasil belajar Sejarah

Indonesia pada kelompok siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan kreativitas rendah setelah diberi metode pembelajaran konvensional.

Dari data tabel di atas juga diketahui nilai rata-rata tertinggi terjadi pada kelompok siswa yang diberi metode pembelajaran *Mind mapping* dan memiliki kreativitas tinggi yaitu sebesar 69,33. Sedangkan nilai rata-rata terendah terjadi pada kelompok siswa yang diberi metode pembelajaran Konvensional dan memiliki kreativitas tinggi yaitu sebesar 40,57. Deskripsi data secara keseluruhan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diketahui nilai rata-rata 51,71 dan standar deviasi sebesar 17,735.

Pengujian Persyaratan Analisis

Tabel 2
Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data Menggunakan
Kolmogorov-Smirnov Pada Taraf Signifikansi $\alpha = 0,05$.
Uji Normalitas Hasil Belajar Sejarah Indonesia

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Hasil Belajar
N		84
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	51,71
	Std. Deviation	17,735
Most Extreme Differences	Absolute	,107
	Positive	,107
	Negative	-,074
Kolmogorov-Smirnov Z		,978
Asymp. Sig. (2-tailed)		,294

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari tabel 4.4 di atas ditunjukkan bahwa kelompok data yang diuji normalitasnya dengan uji *kolmogorov-smirnov* dengan SPSS memberikan nilai signifikan (*Asymp.Sig(2-tailed)*) adalah sebesar 0,294. Maka nilai sig memiliki nilai $> 0,05$. Dengan demikian disimpulkan bahwa kelompok data dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa salah satu prasyarat uji F dalam penelitian telah terpenuhi.

Tabel 3
Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Variansi Populasi Menggunakan
Uji Levene's Dengan Taraf Signifikan $\alpha = 0,05$.
Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable: Hasil Belajar			
F	df1	df2	Sig.
2,824	3	80	,044

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + A + B + A * B

Persyaratan jika nilai sig (*levenu's test*) > 0.05 ; maka H_0 diterima dan H_1 di tolak. Jika nilai sig (*levenu's test*) < 0.05 ; maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, dari

perhitungan data diatas dengan SPSS 20.0 diperoleh nilai $\text{sig } 0,044 < 0,05$ dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak dan data berasal dari populasi yang homogen. Dari hasil pengujian normalitas dan homogenitas dapat disimpulkan bahwa persyaratan yang harus dipenuhi dalam penelitian ini telah terpenuhi.

Pengujian Hipotesis Penelitian

Tabel 4
Pengujian Hipotesis
Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Hasil Belajar

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	11944,381 ^a	3	3981,460	22,493	,000
Intercept	224646,857	1	224646,857	1269,123	,000
A	987,429	1	987,429	5,578	,021
B	880,762	1	880,762	4,976	,029
A * B	10076,190	1	10076,190	56,925	,000
Error	14160,762	80	177,010		
Total	250752,000	84			
Corrected Total	26105,143	83			

a. R Squared = ,458 (Adjusted R Squared = ,437)

Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Hasil belajar Sejarah Indonesia

Hipotesis pertama menyatakan “Terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran terhadap hasil belajar Sejarah Indonesia siswa SMA Negeri di Kabupaten Tangerang”.

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 4.6 *Test of Between-Subject Effect* di atas yang merupakan tabel utama (Main Effect) yang mempresentasikan hasil hipotesis yang diajukan peneliti. Dari tabel tersebut, diketahui nilai p-value untuk kategori metode pembelajaran (A) adalah $0,021 < 0,05$ dan $F_{hitung} = 5,578$ maka simpulannya terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Sejarah Indonesia diberi pembelajaran dengan metode pembelajaran *Mind mapping* dan hasil belajar Sejarah Indonesia yang diberi pembelajaran dengan metode konvensional, sehingga disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran terhadap hasil belajar Sejarah Indonesia.

Pengaruh kreativitas siswa terhadap hasil belajar Sejarah Indonesia Indonesia.

Hipotesis kedua menyatakan “Terdapat pengaruh yang signifikan kreativitas siswa terhadap hasil belajar Sejarah Indonesia siswa SMA Negeri di Kabupaten Tangerang”.

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel *Test of Between-Subject Effect* diketahui untuk kategori kreativitas siswa tinggi dan rendah (B) memiliki nilai $\text{sig } 0,029 < 0,05$ $F_{hitung} = 4,976$. Maka kesimpulannya adalah terdapat perbedaan yang

signifikan hasil belajar sejarah pada siswa yang memiliki kreativitas tinggi dengan hasil belajar sejarah Indonesia pada siswa yang memiliki kreativitas rendah. Sehingga disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan kreativitas terhadap hasil belajar Sejarah Indonesia.

Pengaruh interaktif metode pembelajaran dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar Sejarah Indonesia.

Hipotesis ketiga menyatakan “Terdapat pengaruh interaktif yang signifikan metode pembelajaran dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar Sejarah Indonesia siswa SMA Negeri di Kabupaten Tangerang”.

Berdasarkan hasil pengujian yang terdapat pada tabel *Test of Between-Subject Effect* diperoleh nilai p-value untuk interaktif metode pembelajaran dan kreativitas siswa (A*B) adalah $\text{sig } 0,000 < 0,05$ dan $F_{\text{hitung}} = 56,925$, maka kesimpulannya terdapat pengaruh interaktif yang signifikan metode pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar sejarah Indonesia. Berdasarkan hasil data diatas, maka uji lanjut diperlukan.

Tabel 5
Uji lanjut

Multiple Comparisons

Dependent Variable: Hasil Belajar Indonesia

Tukey HSD

(I) Kelompok	(J) Kelompok	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
A1B1	A1B2	28,381*	4,106	,000	17,61	39,15
	A2B1	28,762*	4,106	,000	17,99	39,54
	A2B2	13,333*	4,106	,009	2,56	24,11
A1B2	A1B1	-28,381*	4,106	,000	-39,15	-17,61
	A2B1	,381	4,106	1,000	-10,39	11,15
	A2B2	-15,048*	4,106	,002	-25,82	-4,27
A2B1	A1B1	-28,762*	4,106	,000	-39,54	-17,99
	A1B2	-,381	4,106	1,000	-11,15	10,39
	A2B2	-15,429*	4,106	,002	-26,20	-4,66
A2B2	A1B1	-13,333*	4,106	,009	-24,11	-2,56
	A1B2	15,048*	4,106	,002	4,27	25,82
	A2B1	15,429*	4,106	,002	4,66	26,20

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

PEMBAHASAN

Terdapat pengaruh yang signifikan Metode pembelajaran terhadap Hasil belajar Sejarah Indonesia siswa SMA Negeri di Kabupaten Tangerang

Berdasarkan hasil penelitian dinyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan hasil belajar Sejarah Indonesia siswa SMA Negeri di Kabupaten Tangerang, atau dengan kata lain, terdapat perbedaan kemampuan hasil belajar

Sejarah Indonesia siswa yang menggunakan metode pembelajaran Mind mapping dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini bisa dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar Sejarah Indonesia siswa yang menggunakan metode pembelajaran Mind mapping sebesar 55,14, sementara nilai rata-rata hasil belajar Sejarah Indonesia siswa yang menggunakan metode pembelajaran Konvensional sebesar 48,29. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar Sejarah Indonesia akan meningkat bila siswa diajarkan dengan metode pembelajaran Mind mapping. Penggunaan metode pembelajaran Mind mapping dapat meningkatkan hasil belajar Sejarah Indonesia karena dengan penggunaan metode pembelajaran ini siswa menjadi lebih tertantang untuk mengeksplorasi materi lebih aktif dan kreatif dengan membuat sebuah konsep gambar pada pembelajaran, serta menyenangkan tidak membosankan, siswa juga lebih banyak membaca dan bertanya sehingga mampu untuk melakukan komunikasi dua arah atau diskusi.

Terdapat pengaruh yang signifikan kreativitas siswa terhadap Hasil belajar Sejarah Indonesia siswa SMA Negeri di Kabupaten Tangerang

Berdasarkan hasil penelitian, kreativitas siswa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan hasil belajar Sejarah Indonesia siswa SMA Negeri di Kabupaten Tangerang, atau dengan kata lain, hasil belajar Sejarah Indonesia siswa yang memiliki kreativitas tinggi lebih baik daripada hasil belajar Sejarah Indonesia siswa yang memiliki kreativitas rendah. Hal ini bisa dilihat dari nilai rata-rata kemampuan hasil belajar Sejarah Indonesia siswa yang memiliki kreativitas tinggi sebesar 54,95, sementara nilai rata-rata hasil belajar Sejarah Indonesia siswa yang memiliki kreativitas rendah sebesar 48,48. Hal ini dapat terjadi bahwa siswa yang memiliki kreativitas dan kecerdasan berpikir dalam belajar, mampu mengungkapkan kemampuan yang ada dalam dirinya atau mengeksplor bakatnya serta mampu belajar mandiri, dan tidak mudah menyerah dalam mengalami kesulitan karena selalu muncul ide-ide kreatif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas mempengaruhi hasil belajar Sejarah Indonesia.

Terdapat pengaruh interaksi yang signifikan metode pembelajaran dan kreativitas siswa terhadap Hasil belajar Sejarah Indonesia siswa SMA Negeri di Kabupaten Tangerang

Dari hasil penelitian dapat dinyatakan bahwa metode pembelajaran dan kreativitas siswa memberikan pengaruh interaktif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Sejarah Indonesia siswa SMA Negeri di Kabupaten Tangerang, hal ini bisa dilihat dari rata-rata hasil belajar Sejarah Indonesia dan kreativitas siswa dengan menggunakan metode pembelajaran Mind Mapping sebesar 55,14, sementara nilai rata-rata hasil belajar sejarah Indonesia dan kreativitas siswa dengan menggunakan metode Konvensional sebesar 48,29 maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh interaktif yang signifikan metode pembelajaran dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar sejarah Indonesia .

Dari hasil diatas maka dapat disimpulkan, baik pada kelompok siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran Mind mapping maupun Konvensional, hasil belajar Sejarah Indonesia memiliki Kreativitas tinggi akan bergantung pada kemampuan dan bakat individual dan situasional siswa itu sendiri. Metode

pembelajaran secanggih apapun jika tidak didukung oleh kemampuan, keinginan serta keadaan siswa yang tidak mendukung semua tidak akan berjalan dengan benar sesuai tujuan belajar, oleh karenanya segala aspek penunjang dibutuhkan dan dipersiapkan sebaik dan semaksimal mungkin sebelum pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN

1. Terdapat pengaruh yang signifikan Metode Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Sejarah Indonesia siswa SMA Negeri di Kabupaten Tangerang. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai $\text{sig } 0,021 < 0,05$ dan $F_{\text{hitung}} = 5,578$.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Sejarah Indonesia siswa SMA Negeri di Kabupaten Tangerang. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai $\text{sig } 0,029 < 0,05$ $F_{\text{hitung}} = 4,976$.
3. Terdapat pengaruh interaktif yang signifikan Metode Pembelajaran dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Sejarah Indonesia siswa SMA Negeri di Kabupaten Tangerang. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai $\text{sig. } 0,000 < 0,05$ dan $F_{\text{hitung}} = 56,925$. Karena hasil signifikan maka dilanjutkan dengan uji lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Toumi,O.(1983). *Strategi Pembelajaran PAI*.Jakarta:Rineka Cipta.
- Alamsyah,M.(2009).*Kiat Jitu Meningkatkan Prestasi dengan Mind Mapping*. Yogyakarta:Mitra Pelajar.
- Arikunto,S.(1995).*Manajemen Penelitian*.Jakarta:Rineka Cipta.
- _____.(2001). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*.Jakarta:Rineka Cipta.
- _____. (2002).*Metode Penelitian*.Jakarta:Rineka Cipta.
- _____. (2003).*Prosedur Penelitian, Suatu Praktek*.Jakarta:Bina Aksara.
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____.(2010).*Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Beck,J.(1997).*Meningkatkan Kecerdasan Anak*.Jakarta: Pt.Pustaka Delapratasa.
- Buzan,T.(2007).*Buku Pintar Mind Map.Cetakan kelima*.Jakarta:Gramedia Pustaka Utama.
- _____.(2004).*Mind Map Untuk meningkatkan Kreativitas*. Cetakan kedua.Jakarta:PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Dahlan,S. (2015). *Pengaruh Metode Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Sejarah*. Skripsi.Jakarta: Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial Unindra.
- Dani,A.(2013). *Efektivitas Metode Mind Map dalam Meningkatkan Daya Ingat Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTS Darul Karomah Singosari Malang*. Skripsi.Fakultas Psikologi UIN Malang.
- Departemen Pendidikan Nasional.(2005).*Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta:Balai Pustaka.
- Depdikbud.(2003). *Kamus HBesar Bahasa Indonesia*.Jakarta:Balai Pustaka.
- Djaelani, M. Suriani Dkk.(2015). *Dasar-Dasar Kependidikan*.Tangerang:Pustaka Mandiri.

- Gazalba,S.(1981).*Pengantar Sejarah Sebagai Ilmu: Untuk Tingkat Pengetahuan Menengah dan Perguruan Tinggi*.Jakarta:Bhrata.
- H.B.Sutopo.(1988).*Pengantar Penelitian Kualitatif*.Surakarta:UNS Press.
- Hidayat,S.(2015).*Teori dan Prinsip Pendidikan*. Tangerang:Pustaka Mandiri.
- Hutabarat, E.P.(2004). *Cara Belajar Pedoman Praktis, secara efisien dan efektif*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia.
- Kartodirdjo, S. (1993). *Pendekatan Ilmu Sosial Dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: Gramedia.
- Kuntowijoyo. (1995). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: bentang Pustaka.
- Lestari, S.(2015).*Kurikulum Pendidikan Ips*.Tangerang:Pustaka Mandiri.
- Munandar,U.(1999).*Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Mutakin,T,dkk.(2019).*Tuntunan Praktis Pengolahan Data Penelitian Bnatuan Program*.Jakarta:Pustaka Mandiri.
- Rumini,S.(1995).*Psikologi Pendidikan FIP IKIP*. Yogyakarta: UPPIKIP Yogyakarta.
- Sangidu.(2004).*Metode Penelitian Sastra: Pendekatan Teori, Metode dan Kiat*. Yogyakarta:Unit Penelitian Sastra Asia Barat FIB UGM.
- Sardiman.(2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo.
- Shoimin,A.(2016).*68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Cetakan Kedua. Jakarta:Ar-Ruzz Media.
- Siregar,S. (2013).*Metode Penelitian Kuantitatif*.Jakarta:Kencana.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Stahl,R.I. (1994). *Cooperative Learning In Social Studies: A Handbook For Teacher*. New York : Addison Wesley Publishing Accompany,Inc.
- Sudjana,N.(2004).*Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*.Bandung:Sinar Baru Algensindo.
- _____.(2005).*Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*.Bandung:Sinar Baru.
- Sudrajat,A.(2009).*Strategi Pembelajaran Kooperatif Metode Group Investigation*. [Http/www.Akhmad Sudrajat.wordpress.com](http://www.AkhmadSudrajat.wordpress.com).(Diakses tanggal 02/07/2019 pukul 14:00).
- Sugiyono.(2007).*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____.(2011).*Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung:Alfabeta.
- _____.(2012). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- _____.(2007).*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman,dkk.(2003).*Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung:JICA.
- Suherman dan Sukjaya.(1990).*Petunjuk Evaluasi Untuk Melaksanakan Evaluasi Pendidikan Matematika*.Bandung:Wijayakusumah.
- Sukmadinata, N.S. (2007). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyatno,dkk.(1998).*Dasar-Dasar Perkreditan*.Jakarta:Gramedia Pustaka.
- Syah, M.2006.*Psikologi Belajar*.Jakarta:Raja Grafindo persada.
- _____.2006.*Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*.Bandung:PT Remaja Rosda Karya.
- Widja,I.(1989).*Panduan Pengajar Buku Sejarah Lokal Suatu Perspektif dalam Pengajaran Sejarah*.Jakarta:Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Windura,S.(2008).*Mind Map Langkah Demi Langkah*. Jakarta:PT.Gramedia.
- Winkel, W.S. (1996). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta:Gramedia.

Wycoff,J.(2003). *Menjadi Super Kreatif Melalui Metode Pemetaan-Pikiran*.Cetakan ketiga.Bandung:Kaifa.

Zamhari,AI.(2014).*Implementasi Cooperatif Learning Melalui Metode PBL (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Materi Perkembangan Teknologi di MIN Druju Malang*.Skripsi.Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang.